MAXI juegos 14

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Vicente Vescovi
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5.º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9.º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

OPERATION STEALTH

Eres John Glames, un agente de la C.I.A. que debe recuperar el más moderno avión de combate: el Stealth. Este fantástico avión ha desaparecido de forma misteriosa de una base estadounidense. Se cree que lo han llevado al cercano país de Santa Paragua. Ambientada en el mundo del espionaje internacional, Operation Stealth te sumerge de lleno en una asombrosa y emocionante aventura.

Requisit

- al menos 512Kb de memoria libre.
- gráficos Hercules, CGA, Tandy 1000, EGA, MCGA y VGA.
- soporta ratón y teclado.
- soporta el altavoz interno del PC.
- es posible jugar desde disquetes.

Requisitos deseables:

- PC-AT 386 o superior.
- 1Mb de memoria.
- tarjeta gráfica VGA.
- instalación en disco duro (son necesarios 2Mb libres).
- tarjeta de sonido AdLib o compatible.

Altaya







EL HÉROE: JOHN GLAMES

Desde hace siete años trabaja para la CIA, el servicio de inteligencia de los Estados Unidos. Su hoja de servicio es impresionante, por lo que ha sido elegido para numerosas misiones peligrosas y delicadas en todos los confines del mundo.

INFORME CONFIDENCIAL

OBJETO: Agente DSC-3 John Glames
ELEGIDO PARA LA OPERACIÓN STEALTH
PUESTA AL DÍA: Marzo 1990

Altura: 1,85 metros
Peso: 75 kilos
Edad: 33 años

Nacido en 1957 en Vermount en el seno de una familia de clase media-alta, se le ha reconocido desde la infancia una inteligencia especialmente aguda. Cursó sus estudios en su ciudad natal y fue miembro de los equipos locales de esquí y natación. A los 22 años entró en la Academia Militar de West Point tras haber terminado sus estudios en una famosa universidad de Boston, donde fue miembro del equipo de natación (récord universitario en los 1.500 metros libres y 200 metros mariposa).

En 1981, DSC-3 pasó un año en una base americana en Asia. Aprovechó la ocasión para adquirir sus conocimientos en artes marciales y es actualmente maestro de Ninjitsu.
En 1983 fue reclutado por nuestros agentes cuando terminó con matrícula de honor su Master en Química en el MIT (Massachussets Institute of Technology).

Es, por lo tanto, un excelente esquiador, un estupendo nadador (le encanta sobre todo el buceo, que practicó durante su estancia en Asia). Su gran técnica en la práctica de las artes marciales le da una gran ventaja en el combate cuerpo a cuerpo y una gran resistencia a pesar de los esfuerzos y de las heridas. Sus brillantes estudios (fue uno de los primeros, tanto en el MIT como en West Point) le convierten en un experto en armamento, en tiro y en química. Además le encanta la electrónica y todas las cosas relacionadas con ella. A DSC-3 le gustan también los coches de carrera y las persecuciones en coche, en las que es un consumado experto. ¿Su punto débil? Las mujeres..

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG



Este juego necesita un proceso de instalación mediante el cual se copiarán los ficheros del programa al disco duro y después se le indicará el hardware de que dispones. Aunque es posible jugar usando los disquetes, la opción más aconsejable es instalar todo el juego en el disco duro, ganando el juego en velocidad de respuesta. El primer paso es hacer una copia de seguridad de los disquetes de instalación. Para ello puedes usar el comando DISKCOPY del MS-DOS. Guarda los disquetes originales en un sitio seguro. Te van a hacer falta dos disquetes de 3,5 pulgadas y alta densidad (1,44Mb). Asegúrate que tienes suficiente sitio libre en la unidad de disco en donde quieres instalarlo (unos 2Mb).

SECRET SECRET SECRET SECRET SECRET

EL SISTEMA DE JUEGO



RATÓN

Como en todas las aventuras conversacionales, la forma de avanzar hacia la solución es conseguir objetos, aprender a usarlos en el sitio y momento adecuados, visitar lugares, hablar con los personajes que te vayas encontrando... Para ello dispones de una serie de acciones, como EXAMINAR, HABLAR, COGER, etcétera. Bastará que selecciones la acción que desees realizar en el menú de acciones y que le indiques al programa donde quieres aplicarla. Si por alguna circunstancia no fuera posible aplicar la acción seleccionada sobre el objeto o personaje que le hemos indicado, el programa nos lo hará saber mediante un mensaje. Para activar el menú de acciones bastará con que pulses el botón derecho del ratón en cualquier lugar de la pantalla. Una vez que el programa muestre el menú de acciones, desplaza la barra de selección hasta llegar a la acción deseada y entonces podrás seleccionarla, bien con el botón izquierdo o bien con el botón derecho del ratón. Según emplees un botón u otro para seleccionar la acción tendrás acceso a un número de acciones válidas.

CON EL BOTÓN IZQUIERDO:

EXAMINAR: te permite obtener más información sobre un objeto que tienes cerca de ti. En cuanto el cursor del ratón se convierta en un "+" indica el objeto a examinar y usa el botón izquierdo del ratón.

COGER: para llevarte objetos que te parezcan útiles. El procedimiento es el mismo que con EXAMINAR.

INVENTARIO: indica en cualquier momento los objetos que llevas. Pulsa cualquiera de los dos botones del ratón para salir del inventario.

USAR: te permite efectuar una acción con un objeto o un personaje que se encuentre a tu alrededor. En cuanto el cursor se convierta en el símbolo "+" selecciona el objeto que vayas a usar de tu inventario y luego pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el objeto o personaje con el que lo quieras emplear.

ACCIONAR: te permite efectuar una acción con un determinado objeto o con algún personaje.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Inserta el disquete "DISCO 1" en la disquetera, pasa a esa unidad de disquetes y teclea INSTALL. El programa de instalación te mostrará un menú en el que podrás elegir la letra de la unidad en donde quieres instalar el juego, el tipo de tarjeta gráfica y la tarjeta de sonido que tienes, si quieres usar el teclado o el ratón. Una vez que hayas establecido la configuración a emplear podrás salvarla mediante una de las opciones y, después de eso, proceder con la instalación en sí (copiado de los ficheros hacia la unidad de destino).

Please select options defined beside :
Hard disk installation
Graphic Adapter.
Sound device.
Cursor moves.
Save configuration.
Return to DOS.
UP/DOWN to choose, ENTER to validate
HARD DISK INSTALLATION
Please select on which drive you want to install the game :
Drive C.
Drive D.
Drive E.
UP/DOWN to choose, ENTER to validate, ESC to cancel

Please select options defined beside :
Hard disk installation
Graphic Adapter.
Sound device.
Cursor moves.
Save configuration.
Return to DOS.
UP/DOWN to choose, ENTER to validate
GRAPHIC ADAPTER
Please select the graphic adapter you want to use :
VGA card.
MCGA card.
EGA card.
TANDY card.
CGA card.
HERCULES card.

Please select options defined beside :
Hard disk installation
Graphic Adapter.
Sound device.
Cursor moves.
Save configuration.
Return to DOS.
UP/DOWN to choose, ENTER to validate
SOUND DEVICE
Please select the sound device you want to use :
MT 32, LAPC1, CM 32L and CM 64.
ADLIB card.
Internal speaker.
UP/DOWN to choose, ENTER to validate, ESC to cancel

ECRET SECRET SECRET SECRET SECRET S

HABLAR: te permite hablar con los personajes que te vayas encontrando durante el juego.

Las acciones válidas con el botón derecho son: **EXAMINAR**, **USAR** y **ACCIONAR**. La diferencia básica está en que al ser activadas estas acciones con el botón derecho tendrán lugar sobre objetos de tu inventario, es decir, sobre objetos que llevas contigo.

El menú de uso contiene las funciones que no son parte del juego como tal, pero que te permiten, por ejemplo, cargar y salvar partidas. Para acceder a este menú deberás pulsar los dos botones del ratón simultáneamente. Las opciones de este menú son:

PAUSA: el juego quedará detenido hasta que vuelvas a pulsar cualquiera de los botones del ratón.
AL COMIENZO: comenzará el juego desde el principio.
UNIDAD DE GRABACIÓN: te permite indicar en qué unidad piensas grabar las partidas.
CARGAR JUEGO: te permite seguir jugando una partida grabada anteriormente. Un menú te indicará los juegos que ya tienes grabados. Mueve el cursor hasta marcar el juego que deseas cargar y después confirma tu selección.
GRABAR JUEGO: te permite grabar el juego en curso. Aparecerá el menú de partidas grabadas anteriormente (si las hay), busca un sitio vacío en el menú y pulsa el botón izquierdo. Escribe el nombre que le quieres dar a esa partida y confírmalo. Puedes sobreescribir cualquiera de las partidas que habías grabado anteriormente.
MÚSICA Y SONIDO: sirve para activar y desactivar la música y los efectos de sonido del juego.

TECLADO:

Los menús de acciones y de uso siguen estando disponibles pero la forma de acceder a ellos y de moverse por la pantalla cambia. Ten en cuenta que a pesar de usar el teclado debes tener cargado el dirver del ratón.



ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

El programa de instalación crea (pide confirmación antes) un directorio llamado \DELPHINE\SD y copia los ficheros del juego dentro de él. Para jugar tienes que entrar en al directorio \DELPHINE y después teclear SD. Recuerda que deberás haber configurado el juego para que use el hardware que tienes disponible realmente. Si cambias algún dispositivo siempre puedes ejecutar de nuevo el programa INSTALL (que se encuentra en \DELPHINE\SD) con el que podrás reconfigurar el juego. Si vas a usar un ratón, no olvides que debes tener cargado el *driver* correspondiente antes de empezar a jugar.

```
Please select options defined beside :

Hard disk installation
Graphic Adapter.
Sound device.
Cursor moves.
Save configuration.
Return to DOS.

| UP/DOWN to choose, ENTER to validate |
| CURSOR MOVES |
Please indicate how you want to move the cursor :

Mouse.
Keyboard.

| UP/DOWN to choose, ENTER to validate, ESC to cancel |
```

```
| INSTALLATION MENU |
Please select options defined beside :

Hard disk installation
Graphic Adapter.
Sound device.
Cursor moves.
Save configuration.
Return to DOS.

| UP/DOWN to choose, ENTER to validate |
| SAVE CONFIGURATION |

Save.

| Press ENTER to save configuration, or ESC to cancel |
```

SECRET SECRET SECRET SECRET SECRET

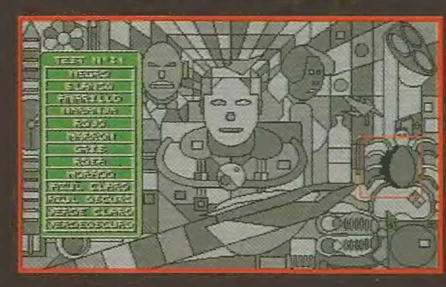
*Con las ocho teclas de control del cursor que hay en el teclado numérico se desplaza el cursor un pixel.
*pulsando la tecla SHIFT (mayúsculas) a la vez que las teclas del cursor conseguirás que el cursor se mueva más deprisa.
*la combinación de teclas SHIFT + espaco, SHIFT + ENTER y SHIFT + INTRO equivalen a la pulsación del botón derecho del ratón.
*la combinación de teclas CONTROL + S activará/desactivará el sonido y la música.
*las teclas ENTER, INTRO y la tecla "5" del teclado numérico equivalen al botón izquierdo del ratón.
*es posible acceder directamente a las diversas acciones mediante teclas de función:

F1: EXAMINAR - **F2:** COGER - **F3:** INVENTARIO - **F4:** USAR
F5: ACCIONAR - **F6:** HABLAR - **F9:** menú de acciones
F10: menú de uso

*la tecla "P" detiene (pausa) el juego
*las teclas "+" y "-" hacen que la acción del juego vaya más deprisa o más despacio, respectivamente.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Cuando comience a ejecutarse el juego verás la pantalla de protección anticopia. En la página 14 de este fascículo tienes las claves de colores para poder pasarla. Ahora se te mostrarán unas escenas de introducción y un fragmento de la conversación que mantuviste con tu jefe al ser reclutado para esta misión. Después de esta introducción aparecerás directamente en la terminal del aeropuerto de Santa Paragua, portando el maletín que te dio tu jefe.





ECRET SECRET SECRET SECRET SECRET S

STEALTH FIGHTER
(especificaciones técnicas)

VELOCIDAD:

- 3.000Km por hora.
- de 0 a 800Km/h en 10 segundos
- de 800 a 2.500Km/h en 5 segundos con la opción "ULTRA"
- de 2.500 a 3.000Km/h en 3 segundos con la opción "HYPER BOOST".

NOTA: la opción "HYPER BOOST" sólo debe ser usada en caso de extrema necesidad ya que consume gran cantidad de carburante y se corre el riesgo de quedarse sin combustible en pleno vuelo.

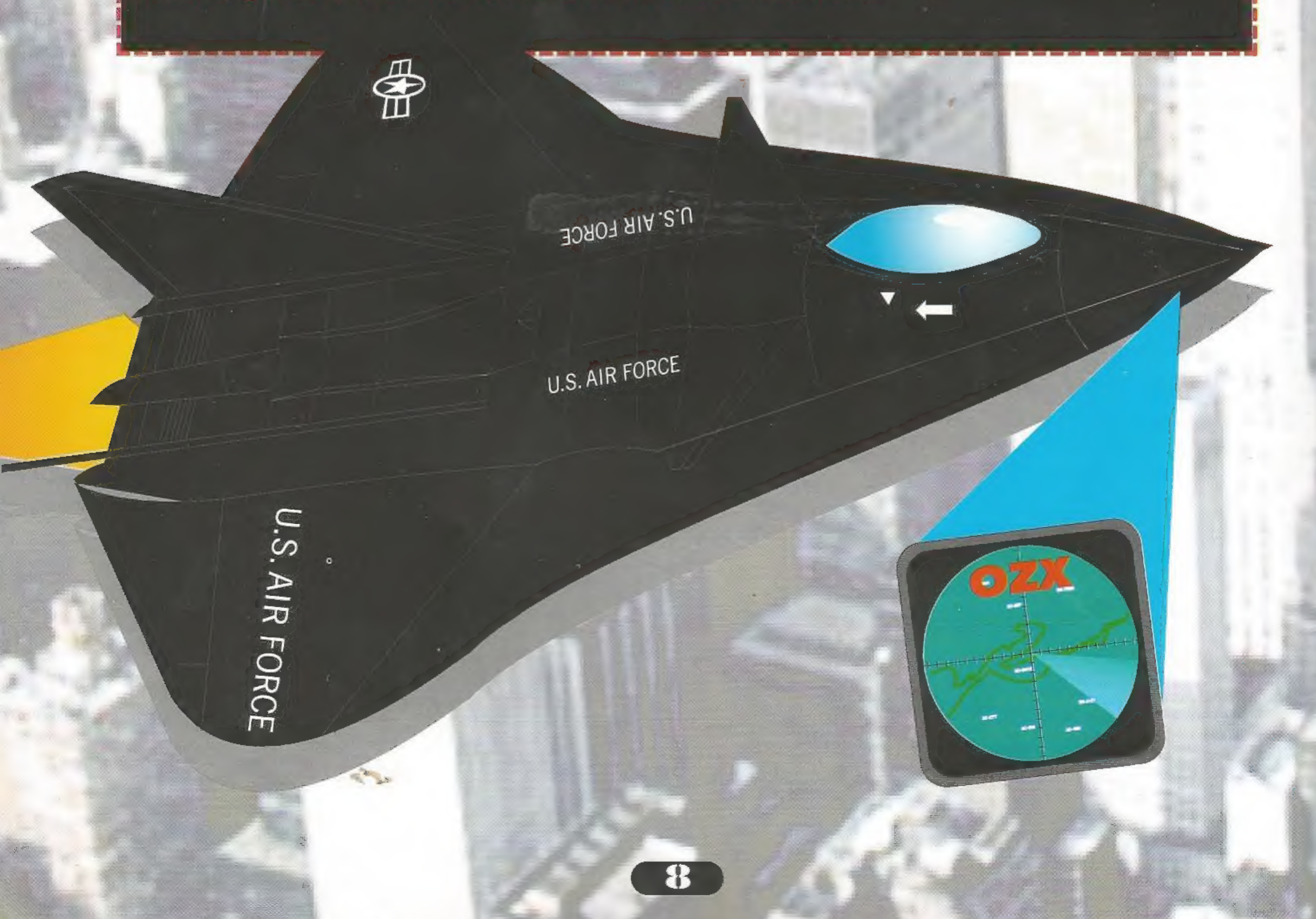
CARBURANTE:

- keroseno refinado CAT 08 al que se le mezcla hidrógeno líquido al 34 por ciento.
- capacidad de carburante: más de 300 litros.
- la versión "A" de este avión no puede repostar en vuelo, pero está previsto que sí pueda hacerlo en la versión "B".

ARMAMENTO:

- tecnología láser utilizada para la búsqueda de los blancos elegidos y para dirigir las bombas hacia el blanco.
- porcentaje de error en el blanco: 0,001 por ciento.
- dos misiles con cabezas nucleares tipo "bomba inteligente"
- cada bomba puede destruir en 10 segundos una ciudad del tamaño de Nueva York.

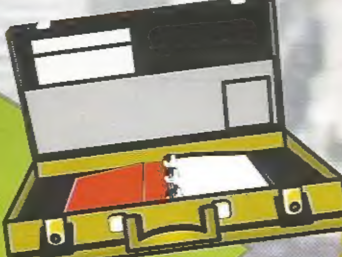
Opción "OZX": sistema de interferencia de radares. Literalmente deja "ciegos" a todo tipo de radares, gracias a lo cual se convierte en un avión indetectable.



TU ARMAMENTO

1.- MALETIN TRUCADO

Contiene algo de ropa, tu pasaporte americano (el real), algo de dinero, unas revistas, una pluma y una calculadora. Este maletín dispone de doble fondo, al que se accede accionando la calculadora. La calculadora cuenta con un sistema de seguridad adicional: está conectada con el maletín por un haz de rayos infrarrojos, si alejas la calculadora del maletín habrá una explosión equivalente a 10 kilos de goma-2 (graves destrozos en 10 metros a la redonda). En el interior del doble fondo del maletín hay un pasaporte falso en blanco y el falsificador de pasaportes NTE. Éste puede imprimir 3 tipos distintos de pasaportes: el francés, el inglés y el alemán. Los botones-flecha del falsificador te permitirán elegir la nacionalidad que más te convenga, el botón rojo sirve para imprimir un pasaporte en blanco con todos los datos necesarios y la ranura lateral sirve para insertar por ella el pasaporte en blanco.



2.- RELOJ-CABLE

Al ser un objeto tan habitual como un reloj no despertará sospechas. Contiene 30 metros de cable de alta resistencia (unos 100 kilos). El cable tarda unos 10 segundos en desplegarse. Su uso preferente es para pasar de un edificio a otro por la azotea, tendiendo el cable entre dos puntos de sujeción en cada edificio.



3.- PLUMA CORROSIVA

Su apariencia externa es la de una pluma estilográfica normal por lo que no hará sospechar a tus enemigos. Contiene una cápsula de un potente ácido que se libera gota a gota cuando se gira el mecanismo que hay en la pluma 180 grados. Es muy empleada para forzar cerraduras ya que el ácido que contiene disuelve todos los metales.

Metal	cantidad necesaria
Acero	3 gotas
Hierro	2 "
Oro	10 "
Manganeso	5 "
Tungsteno	1 "
Platino	8 "
Plomo	12 "
Cobre	2 "

Deberás respetar las cantidades indicadas ya que un exceso de ácido produce gases altamente tóxicos.

5.- LA CAJA DESCIFRADORA

Te permite averiguar la combinación de cualquier caja fuerte. Este aparato fue inventado por un ladrón conocido como el "revienta-cajas". Capturado por el agente DSC-3 reveló todo lo referente a esta máquina. Con su ayuda, el profesor Carling logró construir esta caja descifradora. Para usarla deberás:

a- poner la caja encima de la caja fuerte

b- apretar el botón de encendido

c- girar ligeramente el pomo de la caja fuerte

d- las cifras de la combinación se verán en el visor del aparato en el orden correspondiente.

e- usar el código según ha aparecido en el aparato y la caja fuerte se abrirá.

NOTA: los sensores empleados en esta máquina están hechos a base de mercurio enriquecido que, aunque permite captar vibraciones sonoras muy débiles tiene una duración muy limitada, por lo que es necesario actuar rápidamente.

4.- LA MÁQUINA DE AFEITAR-GRABADORA

Para emplearla como grabadora de conversaciones deberás:

a- comprobar que la maquinilla contiene una micro-casete virgen que esté rebobinada. Para ello pulsa el botón de apertura. Una vez que estés seguro de que hay una micro-casete vuelve a colocarla en su sitio y cierra la portezuela.

b- para grabar coloca el interruptor en posición "ON". Los micrófonos están situados en los cabezales de afeitado. Se trata de cápsulas microfónicas especialmente sensibles, pudiendo llegar a grabar conversaciones a veinte metros de distancia.

c- cuando la máquina está grabando el testigo luminoso está verde. Cuando la maquinilla no está grabando estará en rojo.

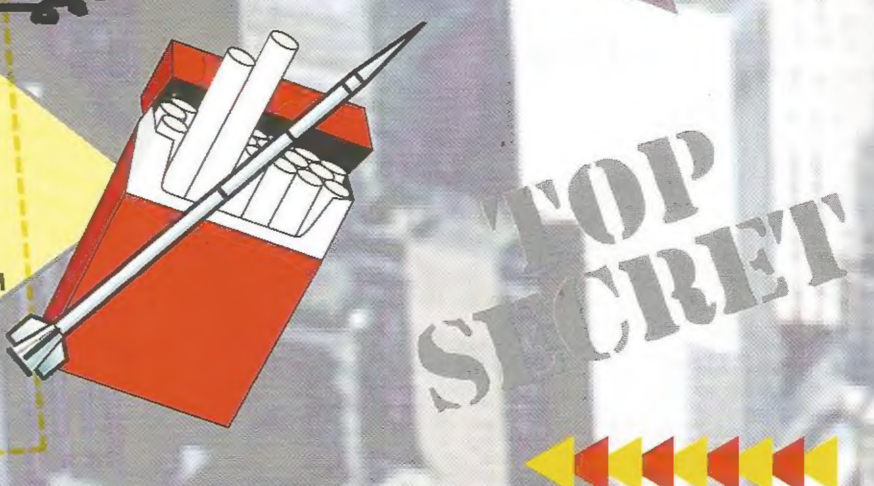
d- cuando la cassette esté completa se rebobinará automáticamente y el testigo luminoso se podrá en rojo. La cassette tiene una duración de treinta minutos.

6.- LA CAJA DE CIGARRILLOS

Esta caja contiene dos tipos de cigarrillos: los lanza-dardos y los recoge huellas digitales.

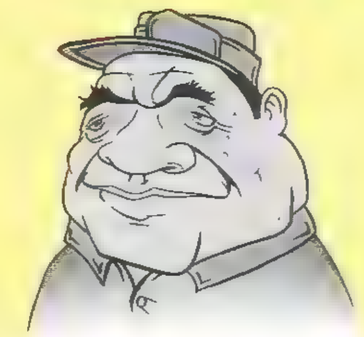
a.- cigarrillos lanza-dardos: estos cigarrillos contienen un mini-misil colocado cerca del filtro, conectado por un hilo finísimo a un sensor de calor que se encuentra en el otro extremo del cigarrillo. Cuando se enciende el cigarrillo el alambre se deshace y hace que el dardo salga expulsado. El misil tiene tres centímetros de largo, un alcance de 25 metros y es capaz de destruir un objetivo del tamaño de un coche, con un porcentaje de error que va desde el 0% a menos de 5 metros del blanco hasta un 12,5 % a 25 metros del blanco.

b.- cigarrillos recoge huellas dactilares: contienen un microfilm ultrasensible compuesto por CrO2, que permite fotografiar cualquier huella digital, bastando con poner el cigarrillo encima de la huella. El servicio de documentación buscará en el fichero de huellas hasta que encuentre la identidad del dueño de la huella.



SOSPECHOSOS:

1.- EL GENERAL MANIGUA



Elegido democráticamente por el pueblo paraguano hace 3 años, siendo, en aquella época, un hombre amado por sus conciudadanos. Logró frenar a la junta militar que amenazaba con tomar el poder por la fuerza. Por entonces se le conocía como "presidente" en vez de "general", no habiendo sido nunca militar (cursó estudios de sociología en Harvard).

Desde hace un año se ha hecho llamar General y ha disuelto la Asamblea del Pueblo, ha instaurado una auténtica dictadura y el estado de sitio está en vigor en todo el país. La libertad de expresión fue abolida, así como los restantes derechos fundamentales. El general Manigua se ha rodeado de una policía secreta brutal y muy eficaz en la represión de toda forma de oposición al régimen.El cambio obrado en la persona del general es notable, extrañando incluso a sus familiares más cercanos.

En este contexto se ha creado un grupo de resistencia llamado LIBERTAD, que lucha en secreto contra la dictadura. Las opiniones dentro del grupo Libertad varían desde los que piensan que Manigua no es más que un títere en manos de la organización mundial del crimen hasta los que opinan que es él el que dirige el país con mano de hierro y, por tanto, único responsable de la situación actual del país.

Desde que el general Manigua ha instaurado la dictadura, el gobierno americano dejó de prestarle apoyo y ayuda, proporcionándoselo actualmente al grupo Libertad, en forma de armamento, para que pueda luchar contra la policía secreta de Manigua. De ahí que Estados Unidos se considere el principal enemigo al régimen de Manigua.

El agente DSC-2 lleva trabajando en Santa Paragua desde ahce seis meses. Últimamente ha enviado un telex asegurando tener información sobre la operación Stealth y pidiendo ayuda urgente. Es probable, por tanto, que el general Manigua haya participado de alguna manera en el robo del Stealth Fighter.

Aun así no es posible saber si planeó y ejecutó él solo el robo de dicho aparato o bien colabora con alguna potencia extranjera.

2.- LA KGB



A pesar de los grandes adelantos en las relaciones diplomáticas con la Unión Soviética que han acontecido últimamente, de los acuerdos de desarme y comercio que se han firmado, y de la nueva apertura de los dirigentes rusos al diálogo con occidente, todavía hay individuos extremistas en el seno del Soviet Supremo que siguen pensando en la destrucción total del capitalismo y la guerra contra Estados Unidos, involucrando al resto del mundo.

Por otra parte, los científicos soviéticos trabajan desde hace dos años en un prototipo de avión de similares características al Stealth. El máximo responsable del proyecto es el profesor Lukasiewicz, que recientemente ha escapado de la URSS y ha pedido asilo en Alemania. Desde su huída, el proyecto soviético no avanza. Es posible que los rusos, inquietos con los progresos de la versión americana del Stealth, hayan robado el prototipo para así poder copiarla. De haberlo hecho, todo parece indicar una colaboración con el General Manigua.

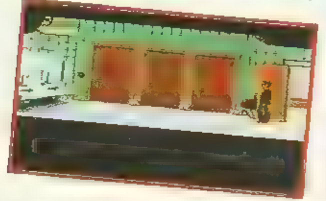
PASO A PASO...

Aterrizas en el aeropuerto de Santa Paragua y, una vez te encuentras en la terminal del mismo, ves una máquina expendedora de periódicos. Miras en la re-



jilla de devolución de monedas y encuentras una moneda que usas para adquirir un periódico. Al leerlo te enteras de que el gobierno del país en el que ahora te encuentras acaba de reanudar las relaciones diplomáticas con otro país.

Entras en el WC que hay cerca de la máquina expendedora y entras en el primer reservado que encuentras abierto. Cierras la puerta. Accionas el maletín para abrirlo y ahora accionas la calculadora que te encuentras en su interior. El doble fondo se abrirá. Coges el pa-



saporte en blanco y lo insertas en la ranura de la máquina de falsificar pasaportes.

Usas los botones en forma de flecha hasta que aparezca la nacionalidad que es bienvenida en este país y una vez la encuentras pulsas el botón rojo. Al cabo de unos instantes obtendrás de la máquina un pasaporte falso perfecto del país elegido. Accionas el doble fondo para que se cierre, coges la pluma y abres el pasaporte americano que llevas. Dentro de él encontrarás algo de dinero. Cógelo. Deja el pasaporte americano dentro del maletín y ciérralo.

Sal del WC y dirígete hacia el guarda. Enséñale el pasaporte falso y él te dejará pasar. Ahora tendrás que ir hacia el puesto de recepción del aeropuerto. Te identificas ante la azafata y ésta te da un telegrama que ha llegado para ti. Lo lees ("vuelo 714, Sr. Martínez... Stop."). Te diriges hacia la zona de recogida de equipajes, a la izquierda de la terminal de llegadas, usando los billetes de avión para que el guarda te deje pasar, y, observando las diversas maletas que hay allí encuentras la perteneciente al "Sr. Martínez". La recoges y vas con ella al otro WC que hay allí cerca. Entras en el primer reservado libre y abres la maleta. En su interior hay un reloj de pulsera (póntelo) y una máquina eléctrica de afeitar. Examinas la maquinilla y, al abrir el com-

MAPA DE LA CIUDAD



PALACIO

PARQUE



BANCO

FLORISTERIA



HOTEL

PLAYA

partimento de las pilas, encuentras un cordón eléctrico. Sales del reservado y en-



chufas el cordón al enchufe que hay cerca del espejo. La maquinilla es, en realidad, una mini-grabadora reproductora de cintas de cassette. Hay un mensaje grabado "contacto en el parque de las mimosas. Reconocimiento: clavel rojo". Desenchufas la afeitadora y te la guardas. Tira la maleta vacía en el cubo de la basura del WC. Sales del aeropuerto, mostrándole al guarda tu pasaporte falso y tu maletín. En la parada de taxis esperas uno hasta que llega, entras en él y te diriges hacia el centro de la ciudad.

El taxi te deja en una plaza en la que hay una floristería. Te diriges, por la izquierda, hacia la plaza del Banco y entras en él. Le das al empleado que hay en la caja un billete y él te lo cambiará en monedas. Vuelves a la floristería, le das unas monedas a la dependienta y ésta te dice que elijas tú mismo qué flor quieres llevarte. Coges los claveles rojos y te pones uno en la solapa de la chaqueta (usas el clavel sobre ti mismo). Vas hacia el parque y te sientas a esperar en el banco.

Aparecerá tu contacto al cabo de un rato. De repente pasa una enorme limusina y sus ocupantes disparan sobre tu contacto hiriéndole antes de que hayas podido cambiar ni una sola palabra con él. Antes de morir, tu contacto consigue darte una



tarjeta que lleva pegada una pequeña llave. Como no quieres tener problemas sales corriendo de allí.

Te diriges hacia el Banco de la ciudad, le enseñas al cajero la tarjeta, de la que ya habrás desprendido la pequeña llave y anotado el número que llevaba escrito, y éste te abrirá la puerta que da a la caja fuerte que está en los sótanos del edificio (se baja por las escaleras). Una vez allí entras en la zona de las cajas de seguridad y miras las cajas hasta encontrar la que tiene el número que hay escrito en la tarjeta que te dió tu contacto antes de morir. Usas la llave para abrir esa caja de seguridad y en su interior encuentras un maletín idéntico al que tú tienes. Lo abres y encuentras una calculadora. Sin duda se trata del maletín del agente que te precedió en la misión. Activas la calculadora y el doble fondo se abre para mostrar una pequeña caja con unos extraños sensores y dígitos y un sobre. Coges la caja y, cuando vas a mirar el contenido del sobre, te alarma ver que no estás solo. A tu lado hay dos agentes rusos que te quitan los documentos del sobre y te hacen prisionero. Te llevan hasta una mina abandonada y te dejan atado allí. Después vuelan con explosivos la entrada de la mina.

Allí atado examinas todo lo que tienes a tu alcance y, sin ver nada que pueda ayudarte a escapar, intentas desatarte sin resultado. En el suelo junto a ti, parece haber algo. Excavas y encuentras un fragmento de metal



duro. Lo usas para cortar las cuerdas. Cuando tienes las manos libres sigues excavando cerca del fragmento de metal y lo desentierras. Resulta ser un pico que algún minero se dejó olvidado allí.

Como has podido ver, la solución que ofrecemos es sólo una parte de esta gran aventura, y a ti te toca desentramar el final del juego... Inténtalo por varios caminos, no olvides ir grabando el juego y, sobre todo, ten en cuenta que hay varias formas de ir avanzando. De hecho, los pasos que hemos explicado no son necesariamente los únicos a dar. Prueba a cambiar el orden de las acciones y verás que en algunos puntos el resultado es totalmente distinto. Si te atascas, retrocede algunas pantallas y piensa en qué más podrías hacer... con tu pericia, tus armas y la experiencia acumulada lograrás tu objetivo.





Fíjate bien en la siguiente ilustración, en ella se basa el sistema anticopia de este juego. El programa te mostrará esta misma imagen pero en blanco y negro y te pedirá que identifiques el color de una determinada zona. Ten en cuenta que no todos le damos el mismo nombre a un color, por eso debes tomar como referencia la lista de colores que te muestra el programa y no salirte de ella (por ejemplo, un tono azulado suave podría llamarse "celeste" pero aquí siempre será "azul claro").



PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
```

Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
PROMPT $P$G
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE
```

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 320 59 06
DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

Próxima entrega:

con el fascículo nº 15, el Maxijuego

- **Loom**

LÍNEA CALIENTE

ERBE

(Nuevo teléfono)
Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC

ERBE

Telf. (91) 528 83 12
DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES



OPERATION STEALTH
Hello gentlemen, glad to see you, I didn't touch anything.
...trained in the latest combat techniques...
Bloodthirsty beast, you'll pay for your crimes.
...of love...
UNA EXPLOSIVA MEZCLA DE SUSPENSE, AMOR Y EMOCIONANTE ACCIÓN
Cinématique™ es un sistema de juego en el que el aventurero se enfrenta a complicadas situaciones, olvidándose por completo de las habituales dificultades de manejo de una aventura, ya que ésta es totalmente manejada por ratón o cursores.
Además incluye asombrosos escenarios, un intérprete de muy fácil uso y es completamente interactiva.
OPERATION STEALTH
Asumirás el papel de John Glames, un agente de la C.I.A. que debe recuperar el más moderno avión de combate: Stealth, que ha desaparecido misteriosamente de una base estadounidense con destino al país sudamericano Santa Paragua.
Ambientada en el mundo del espionaje internacional, Operation Stealth te sumerge de lleno en una asombrosa y emocionante aventura Cinématique TM.
. Compatibilidad con tarjetas musicales AdLib y Roland (versión PC).
. Soberbia atmósfera musical.
. 256 colores en la versión VGA de PC.
. Gráficos de alta definición.
. Animaciones muy detalladas.
Estas imágenes sólo pretenden ser un ejemplo de este Maxijuego, y no los gráficos que aparecen en la pantalla del ordenador, ya que pueden variar considerablemente entre distintos formatos tanto en calidad como en presentación, según las especificaciones de los ordenadores.
© 1990 DELPHINE SOFTWARE. All rights reserved. Cinematique is a trademark of Delphine Software. Licensed to KIXX. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited. KIXX. Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B67AX. Tel: 021 625 3311.
DER GRÜNE PUNKT